

Insecte temporal de Djoïra

{2}



Créature-artefact : insecte

C

{T} : Choisissez un permanent ciblé que vous contrôlez ou une carte en suspension que vous possédez. Si ce permanent ou carte a un marqueur « temps » sur lui, vous pouvez lui retirer un marqueur « temps » ou y mettre un autre marqueur « temps ».

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons

{15}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6

Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Insecte temporal de Djoïra

{2}



Créature-artefact : insecte

C

{T} : Choisissez un permanent ciblé que vous contrôlez ou une carte en suspension que vous possédez. Si ce permanent ou carte a un marqueur « temps » sur lui, vous pouvez lui retirer un marqueur « temps » ou y mettre un autre marqueur « temps ».

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons

{15}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6

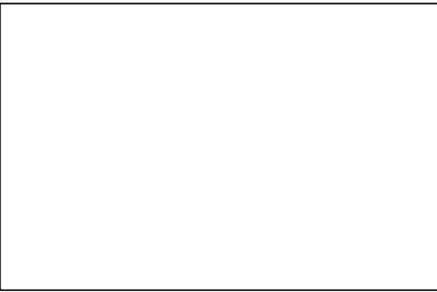
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons

{15}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6

Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, la Fin promise

{13}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Quand vous lancez ce sort, vous acquérez le contrôle d'un adversaire ciblé pendant le prochain tour de ce joueur.

Après ce tour, le joueur joue un tour supplémentaire.

Vol, piétinement, protection contre les éphémères

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons

{15}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6

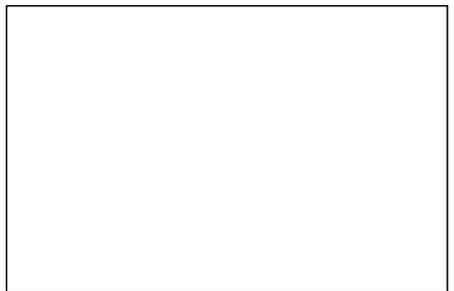
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, la Fin promise

{13}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Quand vous lancez ce sort, vous acquérez le contrôle d'un adversaire ciblé pendant le prochain tour de ce joueur.

Après ce tour, le joueur joue un tour supplémentaire.

Vol, piétinement, protection contre les éphémères

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **M**

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **M**

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **M**

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



Créature : humain et sorcier **M**

Flash

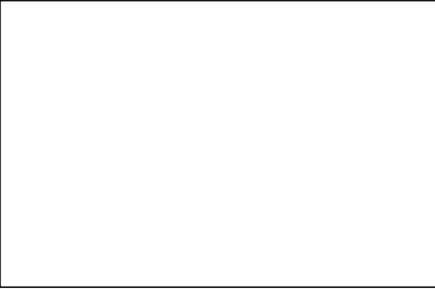
Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra des Guitûks

{1}{U}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

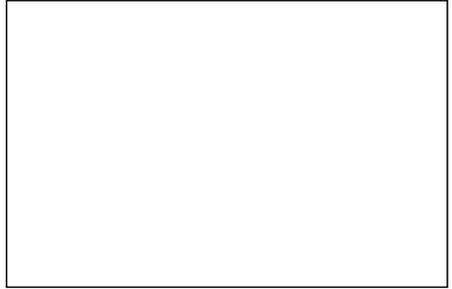
{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra des Guitûks

{1}{U}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

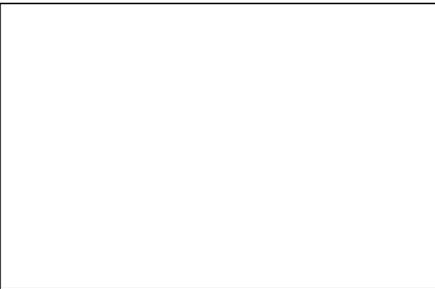
{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra des Guitûks

{1}{U}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

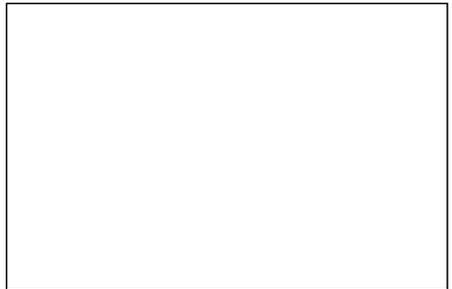
{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra des Guitûks

{1}{U}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

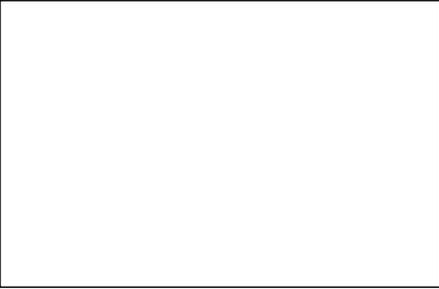
{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étirement temporel

{8}{U}{U}



Rituel

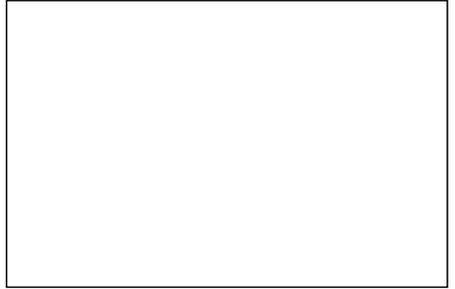
R

Le joueur ciblé joue deux tours supplémentaires après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étirement temporel

{8}{U}{U}



Rituel

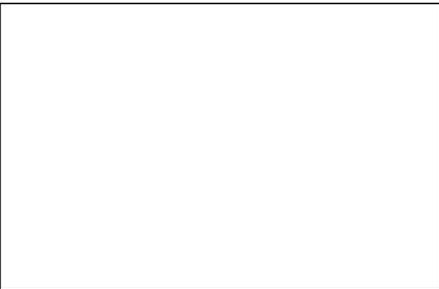
R

Le joueur ciblé joue deux tours supplémentaires après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étirement temporel

{8}{U}{U}



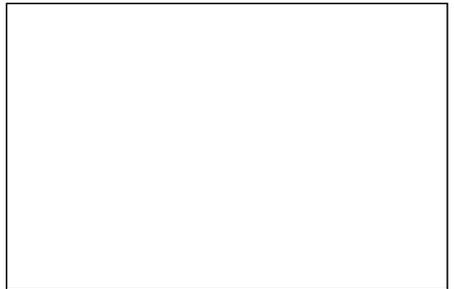
Rituel

R

Le joueur ciblé joue deux tours supplémentaires après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



Terrain

R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



Terrain

R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

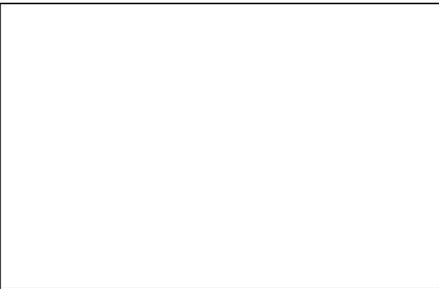
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



Terrain

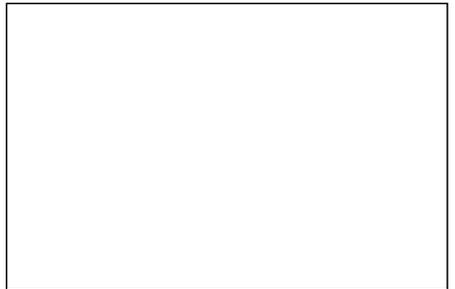
R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



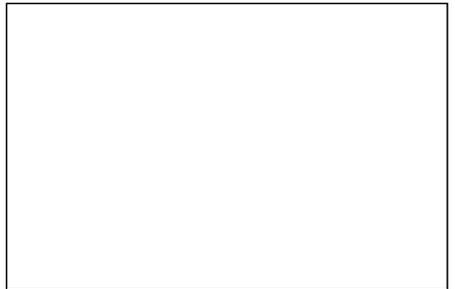
Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumerolle vagabonde



Terrain

R

La Fumerolle vagabonde arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

{2}{U}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Fumerolle vagabonde

devient une créature 1/4 bleue et rouge Élémental avec «

{0} : Échangez la force et l'endurance de cette créature

jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



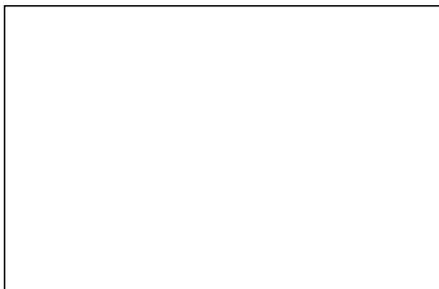
Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



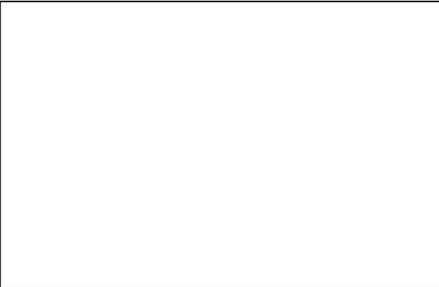
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



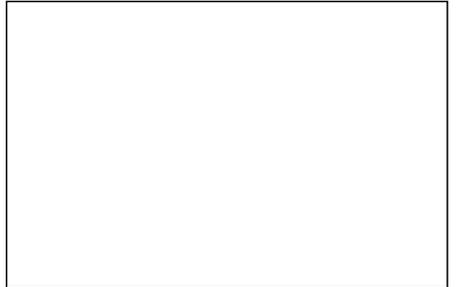
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



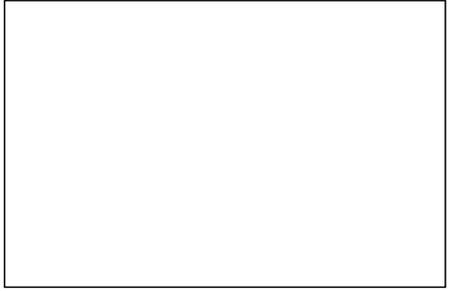
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



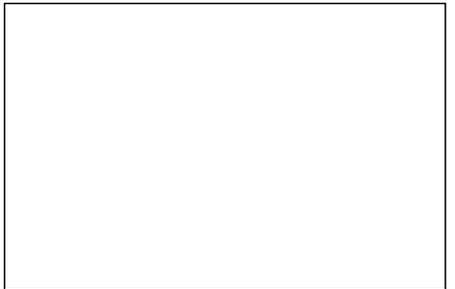
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

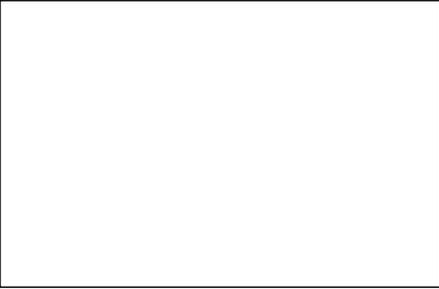
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

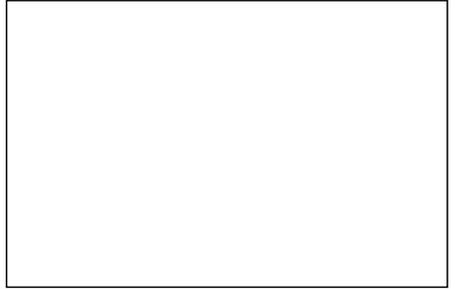
C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

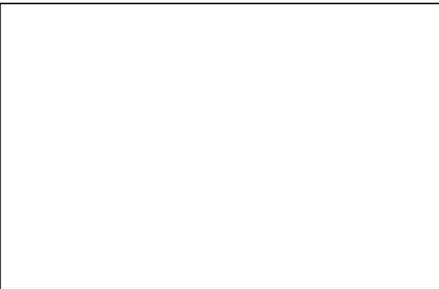
C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

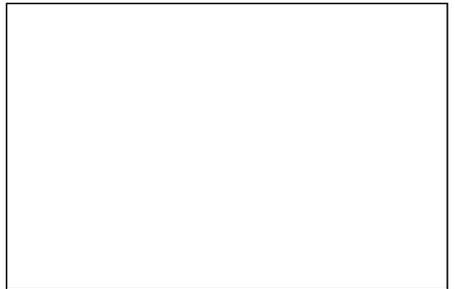
C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

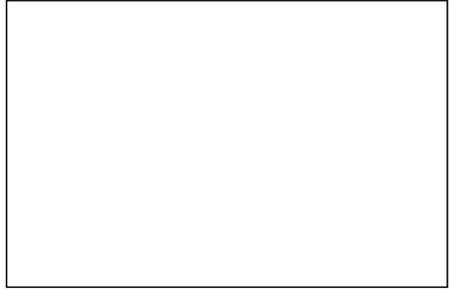
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



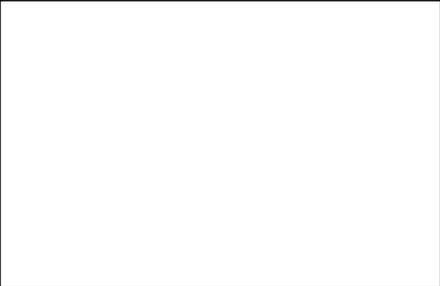
Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

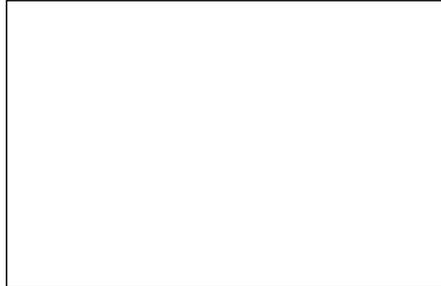
Option {U}



Éphémère C
Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

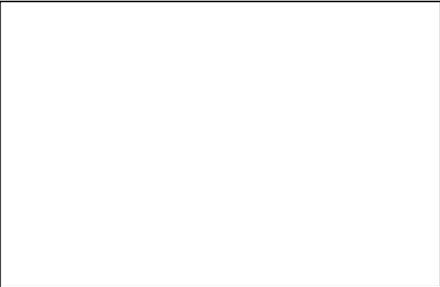
Option {U}



Éphémère C
Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

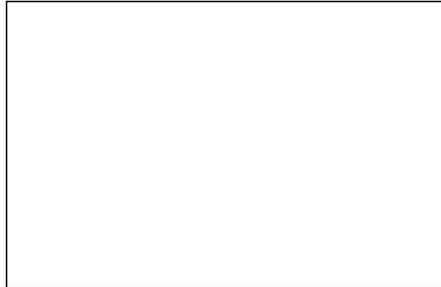
Option {U}



Éphémère C
Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}



Éphémère C
Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre

{4}{U}{U}



Créature : géant

M

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.

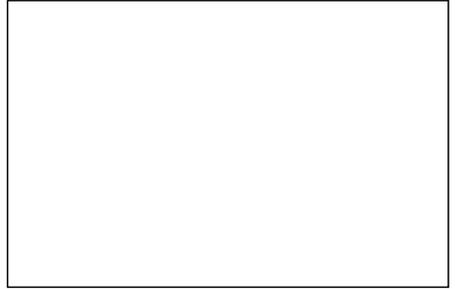
À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantatrice statique d'Izzet

{1}{U}{R}



Créature : humain et sorcier

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère)

Célérité

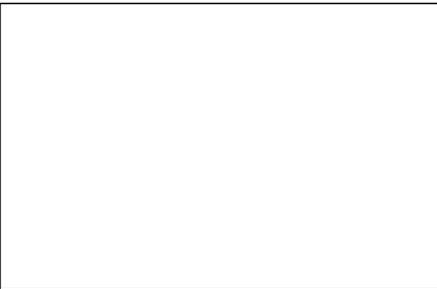
{T} : L'Incantatrice statique d'Izzet inflige 1 blessure à une créature ciblée et à chaque autre créature avec le même nom que cette créature.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre

{4}{U}{U}



Créature : géant

M

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.

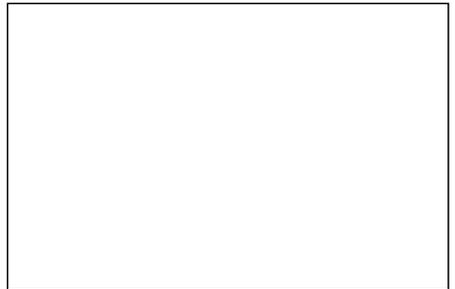
À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantatrice statique d'Izzet

{1}{U}{R}



Créature : humain et sorcier

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère)

Célérité

{T} : L'Incantatrice statique d'Izzet inflige 1 blessure à une créature ciblée et à chaque autre créature avec le même nom que cette créature.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux

{1}{R}{R}

Rituel

R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature.
Si une créature ayant subi des blessures de cette manière
devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}

Artefact

R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques
ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières
ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux

{1}{R}{R}

Rituel

R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature.
Si une créature ayant subi des blessures de cette manière
devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}

Artefact

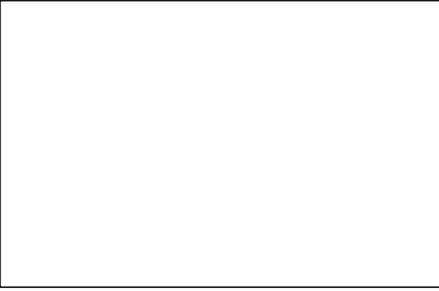
R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques
ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille.
Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières
ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

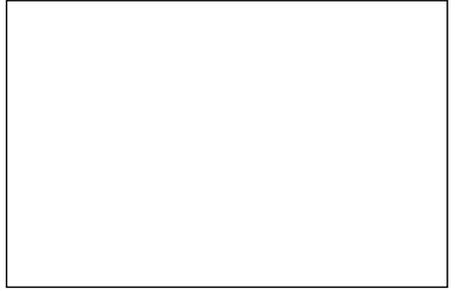
C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

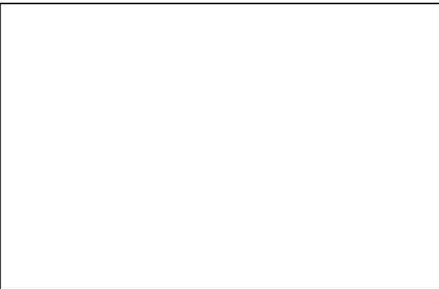
C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

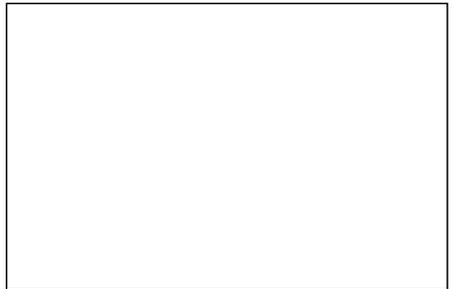
C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

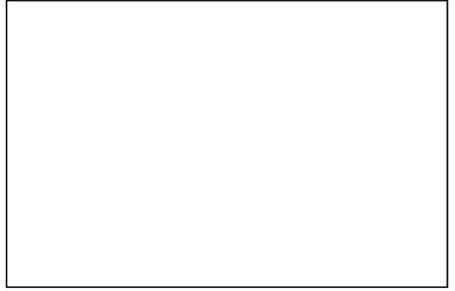
R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast